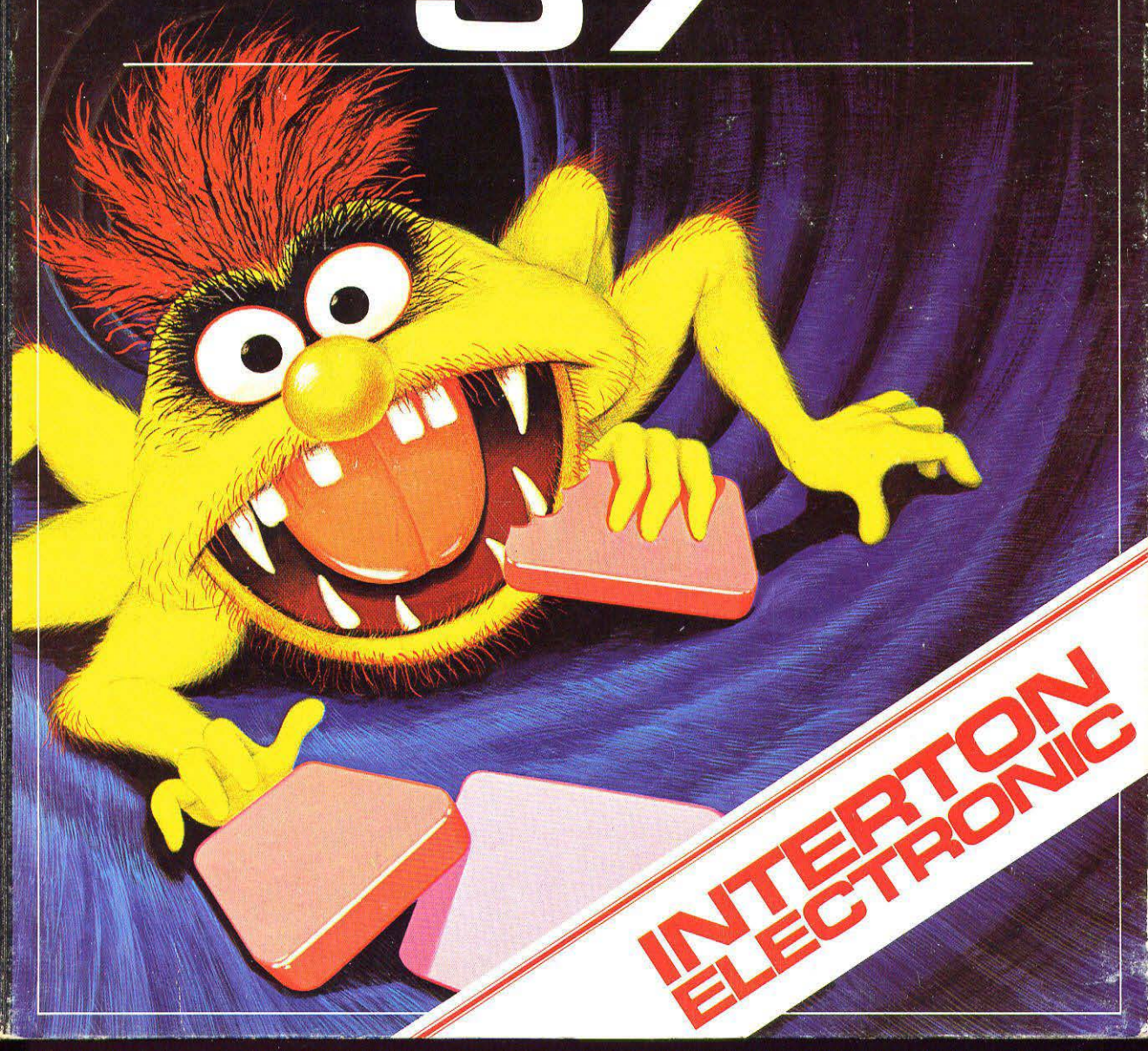
VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **37** MONSTER-MAN



INTERTON ELECTRONIC

Ein dunkles Labyrinth. Überall lauern Gefahren. Ein unheimliches, spinnenartiges Monster macht Jagd auf alles, was sich bewegt. Aber auch das Monster selber ist nicht sicher vor heimtückischen Ungeheuern, die es fressen wollen.

Diese Cassette bietet Ihnen mit 12 Programmen jederzeit einen spannenden und aufregenden Nervenkitzel.

So machen Sie die Cassette betriebsklar.

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht.

2. Durch Druck auf die Taste ◀◀ wird das Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm sehen Sie das Labyrinth. Das spinnenartige Monster befindet sich unterhalb des Quadrats mit der Ziffer 5. Rechts und links blinken oben und unten am Labyrinthrand 4 grüne Ungeheuer auf. Die rote Ziffer 01 am oberen Rand zeigt das 1. Spiel an.

3. Durch Druck auf die Taste ▶ wählen Sie das gewünschte Programm von 02 bis 12. Die ungeraden Zahlen sind Spiele mit niedriger Geschwindigkeit, die geraden mit höherer. Alle 12 Programme sind für einen Spieler.

4. Durch Druck auf die Taste **START** beginnt die unheimliche Jagd auf Leben und Tod.

A dark maze. With danger lurking round every corner. A creepy spider-like monster hunting anything that moves. But one that is itself the prey of weird horrors just waiting to gobble it up.

This cassette contains 12 programme variations offering you lots of spinechilling thrills and excitement.

Here's how to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Press the key marked ◀◀, and the programme is read into the Computer. The screen shows the maze and the spider-like monster can be found below the square with the figure 5. At top and bottom, both left and right, four other flashing green horrors can be seen. The red figure 01 at the top edge of the screen indicates game no. 1.

3. Press the ▶ key to select a programme from 02 to 12. The odd numbers refer to low-speed games, the even numbers to higher-speed games. All 12 programmes are for one player.

4. Press the **START** key, and the uncanny hunt to the death can commence.

Les ténèbres dans un labyrinthe. Le danger vous guette partout. Un monstre terrifiant matérialisé par une araignée géante chasse tout ce qui bouge. Mais l'araignée elle-même risque d'être dévorée par des colosses perfides.

Avec 12 programmes, cette cassette vous offre à tout moment un jeu captivant et palpitant qui ne manquera pas de vous donner des frissons.

Voici comment vous obtenez une cassette en ordre de marche:

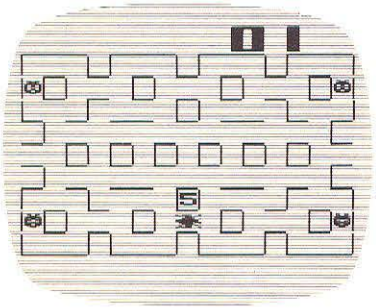
1. Branchez l'ordinateur vidéo conformément aux instructions de service et introduisez la cassette dans la fente prévue à cet effet.

2. Le programme est chargé dans l'ordinateur par action sur la touche ◀◀. Le labyrinthe est affiché sur l'écran. Le monstre se trouve sous le carré au numéro 5. Aux quatre extrémités du labyrinthe se trouvent les colosses clignotants verts au nombre de 4. Le chiffre rouge 01 à l'extrémité supérieure signale le premier jeu.

3. Vous choisissez le programme souhaité (02 à 12) en appuyant sur la touche ▶. Les chiffres impairs signalent les jeux à faible vitesse et les chiffres pairs ceux à haute vitesse. Tous les 12 programmes sont destinés à un seul joueur.

4. Appuyez sur la touche **START** pour commencer cette chasse où il est question de vie ou de mort.

SPIELREGELN



Wenn Sie die Taste **START** gedrückt haben, ertönt zunächst eine Melodie. Sobald sie verklungen ist, können Sie das spinnenartige Monster mit Hilfe des Steuerknüppels Ihres linken Handspielgerätes durch das Labyrinth leiten. Ziel des Spiels ist es, durch Fressen verschiedenfarbiger Insekten soviel Punkte wie möglich zu erreichen. Gefahr droht dem Monster durch 4 (1 gelbes, 1 purpurnes und 2 blaue) unheimliche Ungeheuer, die auf nicht berechenbaren Wegen durch das Labyrinth schleichen. Kommt Monsterman mit ihnen auch nur in Berührung, löst es sich ins Nichts auf und hat eine Runde verloren. Die Runden zählen von 5 an rückwärts und werden durch eine Ziffer im Labyrinth angezeigt.

Aber ganz ohne Chancen ist das Monster nicht. Durch das An- oder Auffressen der grünen, aufleuchtenden Insekten, ist das Monster in der Lage, seinerseits die Ungeheuer zu fressen. 5 Sekunden lang behält es diese Kraft, die optisch durch eine Farbveränderung von weiß nach grün dargestellt wird. Gelingt es dem Monster innerhalb dieser Zeit drei Ungeheuer zu fressen, bekommt es das zuletzt gefressene Insekt zur Belohnung. Frißt es 4 Ungeheuer innerhalb der 5 Sekunden, blinkt der Hintergrund, eine Melodie ertönt und der Spieler erhält ein Extra-Spiel.

Unheimlich sind die Ungeheuer, weil für ein gefressenes blitzschnell ein neues heranwächst.

Standpunkte der grünen Insekten, Aufbau des Labyrinths und die Anzahl der normalen Insekten verändern sich bei jedem ungeraden Programm.

01 Einfaches Labyrinth mit einem normalen Insekt.

02 wie 01, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

03 Einfaches Labyrinth mit drei normalen Insekten, deren Anzahl von Runde zu Runde abnimmt.

04 wie 03, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

05 wie 01, jedoch mit einem schwierigen Labyrinth.

06 wie 05, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

07 wie 03, jedoch mit schwierigem Labyrinth.

08 wie 07, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

09 wie 01, jedoch mit einem sehr schwierigen Labyrinth.

10 wie 09, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

11 wie 03, jedoch mit sehr schwierigem Labyrinth.

12 wie 11, jedoch mit höherer Geschwindigkeit.

Bei den Spielen 01–04 und 09–12 kann das spinnenartige Monster das Labyrinth verlassen.

Punkte:

für jedes gefressene Insekt gibt es	6 Punkte
befindet sich jedoch ein blaues Ungeheuer außerhalb seiner Höhle, gibt es noch einmal	3 Punkte
bei einem purpurnen Ungeheuer	6 Punkte
bei einem gelben Ungeheuer	12 Punkte

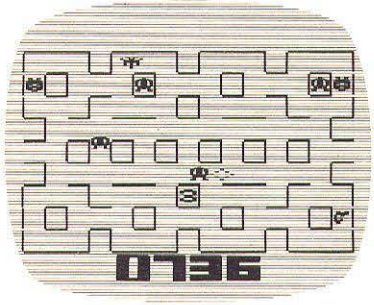
Es können also insgesamt 30 Punkte erreicht werden, bei Verspeisung eines normalen Insekts.

Gelingt es dem Monster im grünen Zustand und innerhalb der 5 Sekunden 1 Ungeheuer zu fressen, gibt es	20 Punkte
bei 2 Ungeheuern	60 Punkte
bei 3 Ungeheuern	120 Punkte (und das zuletzt gefressene Insekt als Belohnung)
bei 4 Ungeheuern	200 Punkte (und ein Extra-Spiel)

Die höchste erreichbare Punktzahl beträgt 9999.

Während des Spiels ist es jederzeit möglich, durch Druck auf die untere mittlere Taste des Handspielgerätes, die Farbe des Bildes zu ändern.

RULES OF THE GAME



Press the **START** key, and a melody will be heard. Once it dies away, you can begin guiding the spider monster through the maze using the control stick of the left handset. The object of the game is to score as many points as possible by gobbling up insects of different colours. The monster is threatened by four (one yellow, one purple and two blue) weird horrors that prowl around the maze along unpredictable paths. Any contact between them and your Monsterman will mean his instant annihilation, and that's one round lost. The rounds are counted from 5 down and are indicated by a number in the maze.

But we do give the poor monster a chance. By nibbling or gobbling up the gleaming green insects, he himself can grow strong enough to tackle one of the other beings. This strength lasts 5 seconds, and that is shown by change of colour from white to green. Should the monster manage to gobble up three of the horrors in that time, he gets the insect eaten last as a reward. If he gobbles up 4 of the horrors in the 5 seconds, the background starts flashing, a melody sounds, and the player wins an extra game.

Those horrors are so weird because any one gobbled up is immediately replaced.

The locations of the green insects, the layout of the maze and the number of the normal insects changes with each odd-numbered programme.

01 simple maze with one normal insect.

02 as 01, but higher speed.

03 simple maze with three normal insects, but the number growing in each round.

04 as 03, but higher speed.

05 as 01, but more difficult maze.

06 as 05, but higher speed.

07 as 03, but more difficult maze.

08 as 07, but higher speed.

09 as 01, but very difficult maze.

10 as 09, but higher speed.

11 as 03, but very difficult maze.

12 as 11, but higher speed.

In games 01–04 and 09–12, the spider-like monster can leave the maze.

Points:

For every insect eaten	6 points
But if there is a blue horror outside his den, there are another	3 points
If it is a purple horror	6 points
Or a yellow one	12 points

So a total of 30 points can be won just by dining on one normal insect.

Should your monster when in his green state and within the allotted five seconds gobble up:

One of the horrors, he gets	20 points
Two of the horrors	60 points
Three horrors	120 points (and the last insect eaten as reward)
Four horrors	200 points (and an extra game)

The highest score possible is 9999.

At any time during the game you can change the colour of the picture by pressing the middley key of the handset.

Lorsque vous avez appuyez sur la touche **START**, vous entendez une mélodie. Dès que celle-ci s'arrête, vous pouvez commencer à guider l'araignée à travers le labyrinthe avec le levier de commande de votre appareil de commande gauche. Le but du jeu est de dévorer autant d'insectes de différentes couleurs que possible pour obtenir le maximum de points. Mais ce monstre est menacé par 4 colosses terrifiants (1 jaune, 1 pourpre et 2 bleus) qui se faufilent habilement à travers le labyrinthe sans que l'on puisse prévoir leur chemin. Monsterman se volatilise dès qu'il touche un de ces colosses et perd un tour. Chaque tour perdu sera décompté du total initial de 5 et affiché dans le labyrinthe.

Mais Monsterman n'est pas sans une seule chance. En dévorant entièrement ou partiellement les insectes verts clignotants, Monsterman peut gagner des forces pour dévorer les colosses. Pendant 5 secondes, il conservera ces forces qui sont signalées par un changement de couleur du blanc au vert. Si pendant ces 5 secondes, Monsterman arrive à dévorer trois colosses, il recevra le dernier insecte dévoré comme prime. Si Monsterman arrive par contre à dévorer les 4 colosses en 5 secondes, l'arrière-plan clignote, une mélodie sera jouée et le joueur aura un jeu gratuit.

Les colosses sont si terrifiants car un nouveau sera automatiquement généré lorsqu'un aura été dévoré.

La position des insectes verts, la structure du labyrinthe et le nombre des insectes normaux varient pour chaque programme impair.

01 Labyrinthe simple avec un insecte normal.

02 Comme 01, mais avec une vitesse plus importante.

03 Labyrinthe simple avec trois insectes normaux dont le nombre diminue à chaque tour.

04 Comme 03, mais avec une vitesse plus importante.

05 Comme 01, mais avec un labyrinthe plus difficile.

06 Comme 05, mais avec une vitesse plus importante.

07 Comme 03, mais avec un labyrinthe difficile.

08 Comme 07, mais avec une vitesse plus importante.

09 Comme 01, mais avec un labyrinthe très difficile.

10 Comme 09, mais avec une vitesse plus importante.

11 Comme 03, mais avec un labyrinthe très difficile.

12 Comme 11, mais avec une vitesse plus importante.

L'araignée peut quitter le labyrinthe au cours des jeux 01–04 et 09–12.

Points:

Pour chaque insecte dévoré	6 points
avec un colosse bleu hors de sa caverne, un supplément de	3 points
avec un colosse pourpre hors de sa caverne, un supplément de	6 points
avec un colosse jaune hors de sa caverne, un supplément de	12 points

On pourra donc obtenir au maximum 30 points pour chaque insecte normal dévoré.

Si dans les 5 secondes, le monstre à l'état vert arrive à dévorer

1 colosse	20 points
2 colosses	60 points
3 colosses	120 points (et le dernier insecte dévoré comme prime)
4 colosses	200 points (et un jeu gratuit)

Le maximum de points que l'on peut atteindre est limité à 9999.

Lors du jeu, on peut à tout moment modifier la couleur de l'écran en appuyant sur la touche du milieu en bas de l'appareil de commande.